**Deutscher Bundestag** **Drucksache 16/7282**
**16. Wahlperiode** 27. 11. 2007

# Antrag

**der Abgeordneten Grietje Bettin, Kai Gehring , Ekin Deligöz, Katrin Göring-Eckardt, Britta Haßelmann, Priska Hinz (Herborn), Krista Sager und der Fraktion BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN**

## Hochwertige Computerspiele fördern und bewahren

Der Bundestag wolle beschließen:

I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:

Computerspiele sind Teil unserer Alltagskultur. Sie sind zu einem Massenmedium avanciert und im Alltag der Deutschen angekommen wie Radio oder Fernsehen. Im Jahr 2006 wurden in Deutschland circa 45 Millionen Video- und Konsolenspiele verkauft, der Umsatz lag mit etwa 1,1 Mrd. Euro deutlich über dem der Kinobranche mit etwa 800 Mio. Euro. Zahl und Durchschnittsalter von Computerspielerinnen und -spielern nehmen stetig zu. Mehr als ein Drittel der Deutschen sind mittlerweile Computerspieler (ACTA/Allensbach 2006).

Computerspiele können Ergebnis kreativen, oft auch künstlerischen Schaffens sein. Sie weisen eigene Ästhetik, Farben, Musik, Inhalte, Erzählstrukturen usw. auf. Ihre Genrevielfalt ist enorm und reicht von Denk- und Rätselspielen über Strategiespiele bis hin zu Rollen- und Kampfspielen. Diese Spielegenres existierten bereits vor dem ersten Computerspiel, sie wurden aber in das neue Medium übertragen. Somit ist das Spielen von Computerspielen die moderne Fortschreibung altbekannter Spielemechanismen, wenngleich mit neuen technischen Mitteln und neuen ästhetischen Kategorien. Der oft vorgenommene Vergleich des Computerspiels mit dem Film ist naheliegend, wird aber dem Medium nicht gerecht. Zwar weisen Computerspiele inhaltliche und visuelle Analogien zum Film auf, dennoch sind sie ein eigenständiges Medium. Auch hat die Computerspielbranche mit anderen Problemen zu kämpfen als die Filmbranche. Dem Deutschen Bundestag ist daher bewusst, dass die simple Ausweitung bestehender Fördermechanismen im Bereich Film auf den Bereich Computerspiele zu keinem befriedigenden Erfolg führen kann.

Die Computerspielbranche ist wichtiger Bestandteil der Kreativwirtschaft und eine bedeutende Zukunftsbranche, gerade auch für den deutschen Markt. Mit der Games Convention in Leipzig ist Deutschland Ausrichter einer internationalen Leitmesse auf dem Gebiet Computerspiele. Die Branche gilt als Innovationsmotor der gesamten Computerindustrie. Die rasanten Entwicklungen und enormen Leistungssteigerungen im Bereich von Computerhardware gehen vor allem von Computerspielen aus. Dies zeigt sich insbesondere bei der Leistungsfähigkeit von Grafikkarten und Prozessoren, die inzwischen realitätsgetreue Simulationen ermöglichen. Dieses Know-how kommt verstärkt auch in anderen Branchen wie z. B. der Medizin zum Einsatz und wird in Zukunft weiter an Bedeutung gewinnen. Die Computerspielbranche ist damit ein potenter Arbeitgeber. Zugleich aber herrscht in der Branche eklatanter Fachkräftemangel. Der

Deutsche Bundestag betrachtet diese Entwicklung mit Sorge und fordert zunächst die Entwickler und Publisher auf, verstärkt selbst Ausbildungskapazitäten zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus aber sieht der Deutsche Bundestag die Notwendigkeit neuer interdisziplinärer Ausbildungsmöglichkeiten. Dies kann sowohl geschehen durch die Anpassung und Weiterentwicklung bestehender Aus- und Fortbildungsgänge, als auch durch die Schaffung neuer Studiengänge an Fachhochschulen und Hochschulen. Diese sollen auch den bisher vernachlässigten Bereich der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen abdecken. Denn noch immer sind Computerspiele kaum erforscht. Dieses Manko trägt zum vielfachen Unverständnis und zur fehlenden Akzeptanz des Mediums in einigen Teilen der Bevölkerung bei.

Deutschland ist mit seinen hohen Umsatzzahlen ein besonders wichtiger Absatzmarkt für Computerspiele. An diesem Erfolg haben jedoch verhältnismäßig wenige deutsche Firmen und Entwicklungen Anteil. Das Gros der Spiele wird im Ausland entwickelt und hergestellt. Einige Bundesländer unterstützen daher mittels gezielter wirtschaftspolitischer Standortförderung die Ansiedlung der Games-Industrie. Auch der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM) hat sich im Auftrag des Deutschen Bundestags mittlerweile dem Thema Computerspiele angenommen und einen „Bericht über das Prüfergebnis zur Sicherung eines zielgruppengerechten und qualitativ hochwertigen Angebots an interaktiven Unterhaltungsmedien“ (Bundestagsdrucksache 16/7081) vorgelegt. Der Deutsche Bundestag aber bezweifelt die Wirksamkeit einer Reihe der darin vom BKM vorgeschlagenen Maßnahmen. Die Errichtung einer Stiftung ist zwar ein wichtiger erster Schritt, kann aber nicht der einzige bleiben. Es reicht nicht, einer Stiftung die Aufgabe zu überlassen, sich z. B. um Kapital für aufwändige Prototypen zu „bemühen“ oder Spieleentwickler bei der Beantragung von öffentlichen Fördermitteln zu unterstützen. Vielmehr kommt es darauf an, wirklich strukturelle Veränderungen in der Branche herbeizuführen, um den Nachwuchsmangel zu bekämpfen und Spieleentwicklerinnen und -entwickler in kleinen und mittelständischen Unternehmen effektiv zu unterstützen.

Da die Entwicklung eines Computerspiel-Prototypen mehrere hunderttausend Euro kosten und viele Monate in Anspruch nehmen kann, ist dies gerade für kleine Unternehmen oftmals eine enorme Belastung und ein Risikogeschäft. Denn die Entwicklung eines Prototyps ist noch lange keine Garantie dafür, dass ein Spiel wirklich in die Herstellung gelangt. Die kleinen Spieleentwickler sind es aber, die die kreative Basis der Branche bilden und damit am Anfang der Wertschöpfungskette stehen. Innovative Ideen scheitern aber allzu oft an mangelnder Finanzierbarkeit. Die „Humusschicht“ der Branche droht so auszutrocknen. Der Deutsche Bundestag sieht daher die Unterstützung der kleinen Spieleentwickler als unerlässlich an. Die Rahmenbedingungen müssen stimmen, wenn Kreativität möglich sein soll.

In der Masse der erhältlichen Computerspiele sind pädagogisch wertvolle Spiele noch immer unterrepräsentiert. Der Deutsche Bundestag erkennt an, dass dies zu großen Teilen auf die gängigen Marktmechanismen zurückzuführen ist, die bekanntermaßen auch in anderen Bereichen (z. B. dem Rundfunk) wirken. Das führt oftmals dazu, dass nichtmassenattraktive Inhalte aufgrund fehlender Absatzmöglichkeiten die Kosten ihrer Herstellung und Verbreitung nicht decken – und damit weniger oder gar nicht am Markt vertreten sind. Daher bedarf es nach Ansicht des Deutschen Bundestages einer gezielten Förderung solcher Spiele und Spieleideen, die sich nach rein ökonomischen Kriterien am Markt nicht behaupten können. Dies kann sowohl über finanzielle Unterstützung erreicht werden als auch über die Etablierung eines einheitlichen Qualitätssiegels für hochwertige Computerspiele. Solche Maßnahmen fördern die Angebotsvielfalt von Spielen und bieten zudem die Möglichkeit, die positiven Potentiale des Mediums Computerspiel stärker als bisher sichtbar zu machen und zu nutzen. So kann der Umgang mit Computerspielen praktische Vermittlung von Medien-

kompetenz sein, als modernes Mittel zur Vermittlung von Wissen eingesetzt werden (z. B. Lernspiele), aber auch persönliche Fertigkeiten schulen (z. B. räumliches Denken).

Alltagskultur ist Spiegel der Zeit und soll für die Nachwelt erhalten bleiben. Nach Ansicht des Deutschen Bundestages muss dies in aller Konsequenz auch für Computerspiele gelten, indem sie archiviert werden. Die Library of Congress in Washington D. C. hat Anfang 2007 einen richtungweisenden Schritt unternommen und einen Kanon von verschiedenen Computerspielen in ihren Bestand aufgenommen, weitere Spiele sollen folgen. In Deutschland bewahrt z. B. der Trägerverein der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), der fjs Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V., jedes von der USK geprüfte Spiel auf. Das ist allerdings nicht gleichzusetzen mit einer geregelten Archivierung. Eine Archivierung von Spielen ist neben dem kulturellen Aspekt aber auch deshalb notwendig, weil viele Spiele im Zuge der sich rasant ändernden Technologien nicht mehr spielbar sind und damit unbrauchbar werden. Der Deutsche Bundestag hält es daher für dringend erforderlich, Archivierungsregelungen für Computerspiele zu schaffen. Hier gilt es zu prüfen, inwiefern die bestehenden Archivierungspflichten für Bücher bei der Deutschen Nationalbibliothek und für Filme im Filmarchiv des Bundesarchivs auf das Medium Computerspiele übertragen werden können bzw. welche Archivierungsregeln hier sinnvoll erscheinen.

Der Deutsche Bundestag nimmt die Bedenken der Öffentlichkeit ernst, die im Zusammenhang mit Gewaltdarstellungen in Computerspielen immer wieder geäußert werden. Zu Recht führen solche Darstellungen zu öffentlichen Debatten über die Zulässigkeit und Erwünschtheit solcher Inhalte. Der Deutsche Bundestag ist sich aber darin einig, dass die bestehenden Regeln des Jugendmedienschutzes sowie des Strafrechts in Deutschland beim Umgang mit Gewaltdarstellungen in Computerspielen weitestgehend funktionieren. Die Alterseinstufung von Computerspielen durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat sich grundsätzlich bewährt, ebenso die Möglichkeit des Verbots extremer Gewaltinhalte in Computerspielen über § 131 des Strafgesetzbuches. Der Deutsche Bundestag spricht sich daher vehement dagegen aus, noch strengere als die bisherigen gesetzlichen Verbotsregelungen für so genannte Killerspiele zu schaffen. Defizite sieht der Bundestag aber bei der konsequenten Durchsetzung der bestehenden Regeln des Jugendmedienschutzes. Die Verletzung von Jugendschutz ist kein Kavaliersdelikt und muss strikt geahndet werden. Deshalb müssen Durchsetzungs- und Vollzugsdefizite im Jugendmedienschutz schnellstmöglich beseitigt werden. Anstelle einer Verschärfung geht es um eine Effektivierung und kontinuierliche Weiterentwicklung des Jugendschutzes im Computerspielebereich. Für eine solche Effektivierung liefern die Evaluations-Ergebnisse des Jugendmedienschutzes durch das Hans-Bredow-Institut eine wichtige Grundlage, die es auszuwerten und zu berücksichtigen gilt. Der Computerspielemarkt wird nach Ansicht des Deutschen Bundestages nur dann mehr hochwertige und anspruchsvolle Spiele bieten können, wenn die entsprechenden Inhalte gezielt gefördert werden und die Branche die notwendige strukturelle Unterstützung erfährt.

II. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf,

1. gemeinsam mit den Tarifpartnern bestehende Aus- und Fortbildungsgänge, um Fertigkeiten und Kenntnisse zur Computerspielentwicklung zu erweitern;
2. gegenüber den Bundesländern auf die Schaffung anerkannter Studiengänge und zusätzlicher Studienplatz- und Personalkapazitäten im Bereich Computerspiele an Fachhochschulen oder Hochschulen hinzuwirken;
3. die vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien in seinem „Bericht über das Prüfergebnis zur Sicherung eines zielgruppengerechten

und qualitativ hochwertigen Angebots an interaktiven Unterhaltungsmedien“ (Bundestagsdrucksache 16/7081) vorgeschlagenen Maßnahmen zu überarbeiten und ein neues Konzept vorzulegen, mit dem insbesondere kleine Spieleentwickler und deren kreative Ideen gefördert werden;

4. ein anerkanntes Qualitätssiegel zu entwickeln, mit dem hochwertige Computerspiele gekennzeichnet werden sollen;
5. eine Archivierung von Computerspielen zu prüfen und gegebenenfalls eine Regelung wie bei Büchern und Filmen zu treffen;
6. unter Beachtung der Ergebnisse der Evaluation des Jugendmedienschutzes durch das Hans-Bredow-Institut zeitnah einen Maßnahmenkatalog vorzulegen, mit dessen Hilfe Durchsetzungsdefizite im Jugendmedienschutz beseitigt und der bestehende Jugendschutz effektiviert werden können.

Berlin, den 27. November 2007

**Renate Künast, Fritz Kuhn und Fraktion**

Gesamtherstellung: H. Heenemann GmbH & Co., Buch- und Offsetdruckerei, Bessemerstraße 83–91, 12103 Berlin
Vertrieb: Bundesanzeiger Verlagsgesellschaft mbH, Amsterdamer Str. 192, 50735 Köln, Telefon (02 21) 97 66 83 40, Telefax (02 21) 97 66 83 44
ISSN 0722-8333